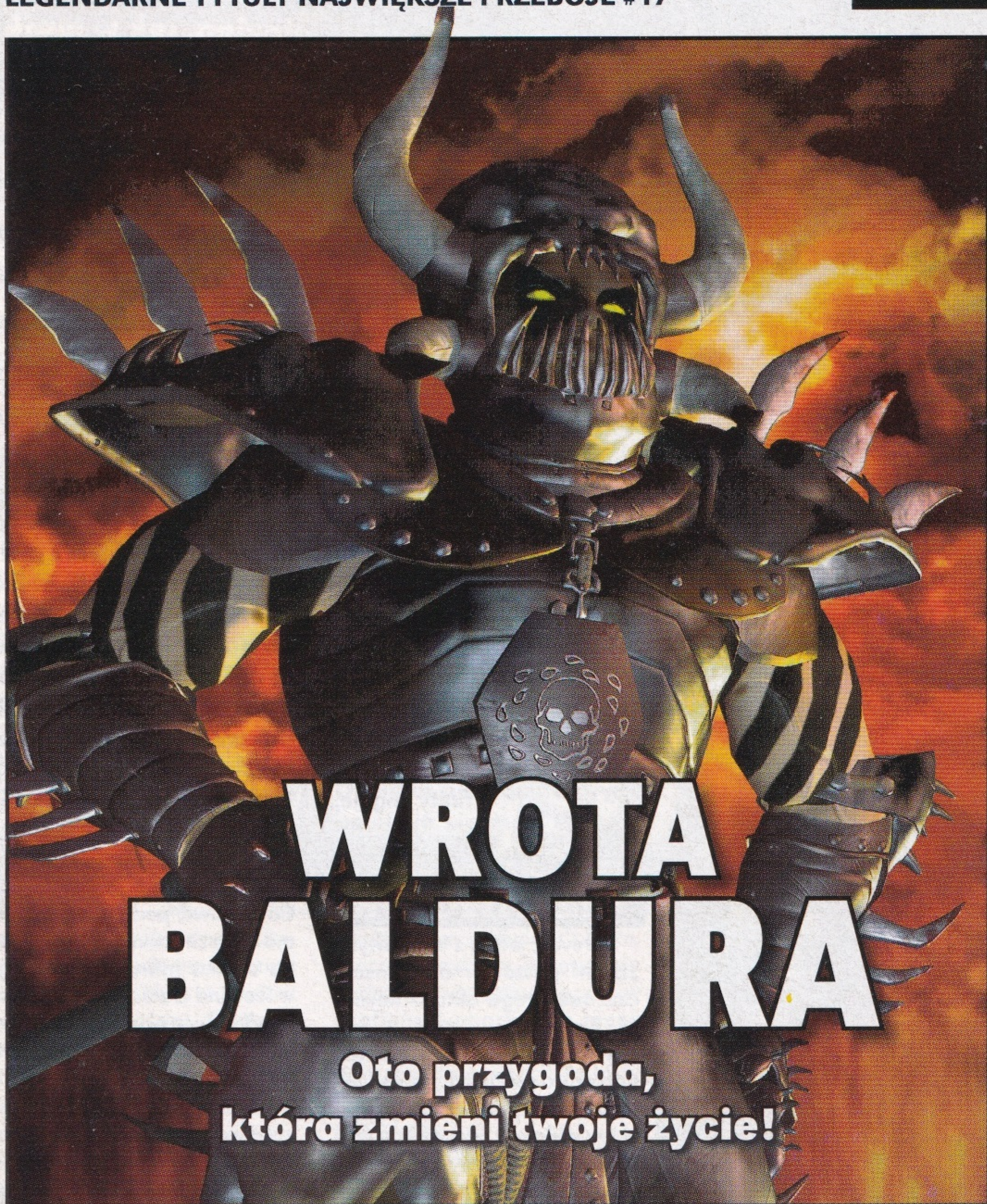
CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #17

Najwspanialsza saga RPG w historii!



Wrota Baldura

W przypadku gier role-playing, jak w mało którym gatunku, wskazanie najbardziej klasycznych tytułów przychodzi bardzo łatwo. Choć tego typu produkcje wciąż trafiają na rynek, świętą trójcę RPG od wielu lat tworzą te same dzieła: Diablo, Fallout i właśnie Baldur's Gate.

Ten ostatni tytuł był na swój sposób szczególnie ważny – pod koniec lat 90. doprowadził do renesansu gatunku RPG, zapoczątkował cały cykl gier opartych na silniku Infinity Engine, a poza tym **był jedną z pierwszych produkcji, które zostały w Polsce zlokalizowane w całkowicie profesjonalny sposób, z obsadą pełną znanych nazwisk** (m.in. Wiktor Zborowski i Piotr Fronczewski). To było prawdziwe wydarzenie

CIEKAWOSTKI

- Sarevok, jedna z kluczowych „złych" postaci, mówi głosem czarnoskórego aktora Kevina M. Richardsona, który w Baldur's Gate pełni również rolę narratora (w Polskiej wersji było już inaczej – Wiktor Zborowski wcielił się w Sarevoka, a narratorem był Piotr Fronczewski). Co ciekawe, podobna sytuacja ma miejsce w innej grze opartej na silniku Infinity Engine, tj. w Icewind Dale. Tu jednak jest to tylko zbieg okoliczności; twórcy nie wykorzystują tego faktu w fabule.
- Choć Baldur's Gate oferuje zabawę na co najmniej kilkadziesiąt godzin, produkcję

na rodzimym rynku komputerowej rozrywki!

Baldur's Gate należał – wraz z Icewind Dale i Planescape: Torment – do grupy tytułów, które wykorzystywały silnik graficzny o nazwie Infinity Engine i które na przełomie XX i XXI wieku były najważniejszymi grami dla fanów gatunku RPG. O różnicach między nimi pisaliśmy już przy okazji książeczki o Icewind Dale. Planescape przedstawia bardzo zakręconą, mroczną i raczej nietypową historię pewnego wyjątkowego bohatera; Icewind Dale to gra taktyczna, w której od fabuły ważniejsze są walki z potworami; a Baldur's Gate jest tytułem kompletnym, który do ciekawego scenariusza (choć bardziej tradycyjnego niż ten w Planescape) i równie porywających potyczek dodaje jeszcze swobodę samodzielnego odkrywania świata.



Kaman bejbi lajt maj fajer!

A świat ten to Wybrzeże Mieczy, czyli zachodnia część kontynentu Faerûn. Kraina stanowi część uniwersum Forgotten Realms, jednego z kilku stworzonych na potrzeby papierowego systemu Advanced Dungeons & Dragons. Wcielasz się w młodego chłopaka (lub dziewczynę – głównego bohatera Baldur's Gate każdy mógł stworzyć w dowolny sposób), który wraz ze swoją przyjaciółką o imieniu Imoen wychowuje się w niewielkim miasteczku Candlekeep. Oboje są sierotami, którymi opiekuje się mag Gorion. Choć przez wiele lat osada żyła w spokoju, w momencie rozpoczęcia akcji sielanka jest zagrożona. Zewsząd dochodzą niepokojące wieści o bandytach napadających na podróżnych i – przede wszystkim – o wstrzymaniu dostaw z kopalni Wybrzeża Mieczy żelaza, surowca, na którym opiera się gospodarka tego regionu. **To jednak bohatera nie zajmuje tak, jak... nieudany zamach na jego życie.** Jest on dowodem, że postać, któ-

tę można przejść bardzo prędko, oczywiście omijając sporą część fabuły i korzystając z błędów samego programu. Obecnie najszybsza zarejestrowana droga dotarcia do napisów końcowych zajmuje... szesnaście minut i 35 sekund.

- Na http://usoutpost31.com/easytutu/ znaleźć można ciekawą konwersję Baldur's Gate, która umożliwia rozegranie podstawki i dodatku w oprawie graficznej opartej na nieco lepszej, bogatszej pod względem efektów wersji Infinity Engine wykorzystanej w Baldur's Gate 2.
- Obie części Baldur's Gate doczekały się również swoich wersji książkowych, napisanych przez Philipa Athansa, dyrektora wydawniczego firmy Wizards of the Coast, który zarządza całą serią powieści osadzonych w Zapomnianych Królestwach. Tytuły te można wciąż kupić w księgarniach zajmujących się literaturą fantasy oraz w wielu serwisach internetowych.



Nazywam się Sarevok i kandyduję do sejmu BG. Głosuj na mnie!

rą kierujesz w Baldur's Gate, nie jest tylko zwykłą, biedną sierotą na wikcie dobrych ludzi. Gorion ujawnia, że wie więcej na temat przeszłości bohatera, niż wcześniej zechciał mu zdradzić, i decyduje, że obaj musicie szybko uciec z Candlekeep.

Pierwsza noc spędzona poza murami osady przynosi kolejne dramatyczne wydarzenia. Grupka uciekinierów zostaje zaatakowana przez oddział dowodzony przez potężną, ciężko opancerzoną postać, która najwyraźniej szuka bohatera. Gorion staje przeciwnikowi na drodze, ale mimo swojej magicznej mocy ginie w starciu. Tobie udaje się umknąć, w środku nocy trafiasz na Imoen, która – jak się okazuje – śledziła was od momentu opuszczenia Candlekeep. Wspólnie próbujecie dostać się do największego miasta Wybrzeża Mieczy, tytułowych Wrót Baldura, jednak w związku z sytuacją panującą w okolicy nikt obcy nie jest wpuszczany za jego mury.

Skazana na włóczęgę dwójka wędruje po Faerûn, odkrywając intrygę, która może okazać się wyjaśnieniem wszystkich

Kto to zrobił?



Za Baldur's Gate odpowiada kanadyjskie studio BioWare, założone przez... dwóch lekarzy: Raya Muzykę i Grega Zeschuka. **Ekipa ta ma na koncie najważniejsze gry role-playing ostatnich lat** – od serii Baldur's Gate i pierwszej części Neverwinter Nights, przez takie tytuły, jak Knights of the Old Republic i Jade Empire, aż po nadchodzące Mass Effect i Dragon Age. To także twórcy silników napędzających kolejne wielkie produkcje należące do gatunku RPG – m.in. Planescape: Torment czy Wiedźmin. Bezpośrednim szefem zespołu odpowiedzialnego za pierwszą część Baldur's Gate był James Ohlen, który obecnie projektuje dla BioWare grę MMORPG o jeszcze nieujawnionym tytule.

nieoczekiwanych wydarzeń ostatnich tygodni – a przynajmniej rozwiązaniem tajemnicy wstrzymanych dostaw żelaza. Okazuje się, że kopalnie Nashkel zostały opanowane przez koboldy, podziemne stwory, które zanieczyszczają rudę i czynią ją bezużyteczną. Ślad prowadzi do ukrytego na bezdrożach obozowiska bandytów, a potem do organizacji o nazwie Żelazny Tron, która – jak się zdaje – planuje zmonopolizować handel cennym surowcem na całym Wybrzeżu Mieczy. Udaje się pokrzyżować plany stowarzyszenia, co na tyle poprawia sytuację, że Wrota Baldura wreszcie stają otworem.



Posmakuj mojego „czara"!

Tu bohater, teraz już dużo bardziej doświadczony niż wystraszony podopieczny Goriona z początku gry, zostaje wyznaczony przez władców Baldur's Gate do odkrycia sekretów Żelaznego Tronu. Misja ta prowadzi twoją postać ponownie do Candlekeep, a tu... wydarzenia nabierają tempa. Drużyna herosa zostaje oskarżona o zabicie przywódców Żelaznego Tronu, a zaraz potem – o morderstwo dowódcy miejskiej straży Wrót Baldura, wreszcie zaś odkrywasz, że za wszystkim stoi Sarevok, ten sam potężny rycerz, który wcześniej pozbawił życia Goriona. To jednak drobiazg w porównaniu z kolejnymi rewelacjami... O nich pisać już nie będziemy, bo to właśnie nieoczekiwany zwrot akcji w końcowej części Baldur's Gate sprawił, że gra do dziś otoczona jest prawdziwą le-

Wrota na konsolach

Seria Baldur's Gate znana jest również graczom konsolowym, a to za sprawą dwóch gier obdarzonych podtytułem Dark Alliance. Pierwsza z nich ukazała się w 2001 roku, druga – trzy lata później, obie zaś należą do gatunku action-adventure, **prezentują akcję w pełnym 3D z kamerą domyślnie ustawioną w rzucie izometrycznym.** Wraz z nimi konsolowcy otrzymali coś, czego posiadacze PeCetów mogli im tylko pozazdrościć: specjalny ekran rozmowy z postaciami niezależnymi, który swój urok pokazywał w pełni podczas rozmowy z barmanką o niezwykle apetycznych i realistycznie animowanych... krągłościach. Planowano również wydać konwersję blaszakowych Wrót Baldura na konsolę SEGA Dreamcast, projekt ten został jednak ostatecznie zarzucony.



gendą. **Nie przez przypadek produkcję tę otwiera ekran z cytatem z niemieckiego filozofa Fryderyka Nietzschego:** „Ten, kto walczy z potworami, powinien zadbać, by sam nie stał się potworem... Gdy długo spoglądasz w otchłań, otchłań spogląda również w ciebie...".

Pod względem mechanizmów zabawy Baldur's Gate wyznaczył standard, którego trzymały się również późniejsze produkcje oparte na silniku Infinity Engine. Akcja toczy się w czasie rzeczywistym, również walki rozgrywane są tak, a nie np. w trybie turowym. W każdym momencie możesz jednak spauzować potyczkę i bez pośpiechu wydać polecenia członkom drużyny (maksymalnie może ona liczyć sześć osób), skorzystać z przedmiotów znajdujących się w ekwipunku itd. Ta mechanika przypadła go gustu graczom, zdobyła również uznanie recenzentów. To, co podobało się mniej, to drobne niedociągnięcia pierwotnej wersji BG, szybko poprawione w wypuszczonych tuż po premierze „łatkach". Najważniejsze z bugów to kłopoty z wynajdywaniem ścieżek przez postacie niezależne oraz niewielkie przekłamania reguł zapisanych w papierowej wersji systemu



Na tej drodze „stopa" raczej nie złapiecie...



Ja się nie boję – nie jestem dziewicą.

Advanced Dungeons & Dragons. Dość szybko też zestarzała się grafika oryginału, wspierająca tylko jedną rozdzielczość – dziś już zupełnie archaiczną – 640 x 480. **Późniejsze edycje gry** (w tym również aktualne polskie wydanie) **umożliwiały już jednak zmianę trybu wyświetlania nawet na 1600 x 1200.**

Baldur's Gate szybko odniósł sukces – **produkcji tej wypatrywano, a kiedy się ukazała, spełniła oczekiwania graczy.** Prędko więc podjęto decyzję o rozpoczęciu produkcji dodatku, wcześniej już wstępnie zaplanowanego. Add-on zatytułowany Tales of the Sword Coast (w Polsce to Opowieści z Wybrzeża Mieczy) ukazał się mniej więcej dwanaście miesięcy po podstawce, w 1999 roku, i przyniósł nowy scenariusz dla jednego gracza, którego ukończenie zajmowało ok. 20 godzin. Fabuła Opowieści nie była bezpośrednio powiązana z podstawką i – zgodnie z tytułem – zawierała kilkanaście dodatkowych „historii", questów, które można aktywować w paru miejscach niedostępnych w oryginale. W przeciwieństwie do add-ona do Baldur's Gate 2, który stanowi pozycję obowiązkową dla wszystkich fanów serii (o tym dlaczego, piszemy na stronie 14), Tales of the Sword Coast jest dodatkiem mniej „niezbędnym" – jego największą atrakcją jest podniesienie limitu punktów doświadczenia, które zdobyć może każda postać z twojej drużyny, z 89 do 161 tysięcy. Pracując nad tym dodatkiem, ekipa studia BioWare była już myślami przy sequelu Wrót Baldura – dlatego my też przejdziemy teraz do niego...

LOVE Baldur



Kompozytorem ścieżki dźwiękowej do obu części Baldur's Gate jest Michael Hoenig, niemiecki muzyk urodzony w 1952 roku w Hamburgu. To bardzo ciekawa postać z barwną przeszłością – w latach 60. dwudziestego wieku wydawał podziemny magazyn „LOVE", który opisywał niemiecką, a głównie berlińską scenę rocka progresywnego. Działały tam m.in. zespoły Agitation Free i Tangerine Dream, których członkiem został również Hoenig. Z tą drugą, dużo bardziej znaną grupą, nagrał m.in. płytę koncertową w prestiżowej Royal Albert Hall w Londynie. Na początku lat 80. Niemiec wyjechał do Los Angeles, gdzie zajął się komponowaniem muzyki do produkcji kinowych i seriali. Ma na koncie między innymi kilka utworów do słynnego filmu erotycznego „Dziewięć i pół tygodnia" oraz temat przewodni z serii telewizyjnej „Mroczne niebo", za który otrzymał nominację do nagrody Emmy.

Cienie Amn

Wrota Baldura są jedną z najważniejszych gier RPG w historii, jednak to druga jej część, opatrzona podtytułem Cienie Amn, uznawana jest przez wielu za... najlepszą. Dlaczego?

Przede wszystkim ze względu na fabułę. Historia, którą zapoczątkowała ucieczka z Candlekeep w pierwszej części Baldur's Gate, w drugiej rozwinęła się w opowieść klasyczną, pełną autentycznych emocji, zaskakujących zwrotów akcji i bohaterskich czynów. A choć mogłoby się to wydawać niemożliwe, **finał Baldur's Gate II to kulminacja, która sama w sobie satysfakcjonuje, a jednocześnie otwiera drogę do dodatku, kończącego się w sposób prawdziwie epicki.** To ogromna zasługa sagi – przed jej pojawieniem się twórcy komputerowych erpegów nie do końca wiedzieli, jak radzić sobie z łączeniem poszczególnych wątków fabularnych w podstawkach i dodatkach do nich. Dopiero Tron Bhaala, add-on do Baldur's Gate II,

wyznaczył standard, do którego odnosiły się później zespoły pracujące nad innymi wielkimi produkcjami role-playing. Wydana w 2000 roku dwójka wprowadziła również zupełnie nowy sposób konstruowania nieliniowych scenariuszy, w których na przebieg wydarzeń mogły mieć wpływ nawet takie czynniki, jak skład drużyny gracza. Tego wcześniej w erpegach nie było, a choć pierwsze próby stworzenia wielowątkowej historii ekipa BioWare podjęła już przy pierwszej części Wrót Baldura, dopiero przy drugiej udało się założenie to zrealizować.



Pada śnieg, pada śnieg, dzwonią dzwonki sań...

Początek Cieni Amn nie zapowiada jednak nowatorskich rozwiązań – w pierwszej chwili można nawet pomyśleć, że ludziom z BioWare zabrakło pomysłów, skoro gra zaczyna się w tak sztampowy sposób. W otwierającej scenie bohater (może, a nawet powinna nim być postać przeniesiona z jedynki) znajduje się w lochach maga Irenicusa, przeprowadzającego na nim pewne niezrozumiałe eksperymenty, przerwane nagle przez jakieś zamieszanie na wyższym poziomie lochów. Okazuje się, że to atak bandy rzezimieszków, która zwie się Złodziejami Cienia (Shadow Thieves). Uwięzionego herosa ratuje... Imoen, która – jak się okazuje – również jest przetrzymywana przez Irenicusa. Razem uciekają z celi, a po drodze znajdują kolejne postacie znane z pierwszej części gry: Minsca i Jaheira (wszystkie można przyłączyć do drużyny). Co ciekawe, pojawiają się one w Baldur's Gate II niezależnie od tego, jaki los spotkał je w oryginale. Do tej kwestii BioWare podeszło bardzo swobodnie, pozwalając sobie nawet na żarty – podczas dialogów z bohaterami jedynki można np. spytać: „Czy ty czasem nie zginąłeś?".

CIEKAWOSTKI

- W Baldur's Gate pojawia się dialog, który sugeruje, że już przy pracach nad jedynką twórcy myśleli o kontynuacji. Podczas spotkania z Lordem Foreshadowem wspomina on miasto Athkatla i mówi, że „w przyszłości miejsce to będzie bardzo popularne"... Podobnych aluzji jest więcej – np. wpis w dzienniku po spotkaniu z maszkarą o imieniu Centeol czy przepowiednia Palloni.
- Baldur's Gate II to gra dedykowana pamięci Daniela Walkera, zmarłego w czerwcu 1999 roku grafika, który miał duży wpływ na wygląd pierwszej części serii.
- Jedną z fajniejszych ukrytych w grze ciekawostek (tzw. easter eggs) są kalesony, które znaleźć można we wszystkich odsłonach sagi oprócz Opowieści z Wybrzeża Mieczy (co tylko podkreśla ich odręb-

Baldur's Gate 3?

Wkrótce po premierze Baldur's Gate II pojawiły się plotki, według których studio Black Isle rozpoczęło prace nad trzecią częścią Wrót Baldura. Przez długi czas nic konkretnego na temat tego projektu nie było wiadomo, dopiero w 2003 roku okazało się, że rzeczywiście on istniał, ale został zawieszony na krótko przed bankructwem firmy Interplay. W jednym z wywiadów kulisy tworzenia gry wyjawił Josh Sawyer, niegdyś czołowy projektant Black Isle, dziś pracujący w Obsidian Entertainment.

Produkcja, która przez krótki czas nazywana była Baldur's Gate 3, w rzeczywistości nie miała wiele wspólnego z sagą. Jej związek z Wrotami Baldura wziął się stąd, że Interplay mógł wydawać tylko takie gry oparte na systemie AD&D, które w tytule mają albo Baldur's Gate, albo Icewind Dale. W rzeczywistości dużo ważniejszy był planowany podtytuł, który brzmiał Black Hound. Projekt ten miał bazować na nowym, trójwymiarowym silniku Black Isle, który w pewnym sensie byłby konkurentem dla Aurory studia BioWare. Jedną z jego ciekawszych cech był system różnicowania potworów – choć wszystkie były budowane na bazie tego samego modelu postaci, w prosty, nieobciążający zasobów komputera sposób można było stworzyć kilkadziesiąt różnych wariantów jednego przeciwnika. Obecnie Josh Sawyer planuje doprowadzić ten projekt do końca, jako moduł do Neverwinter Nights 2, być może dystrybuowany za darmo.

Uciekinierom udaje się opuścić kryjówkę Irenicusa, która – jak się okazuje – znajduje się w mieście Athkatla, stolicy królestwa Amn. Już na powierzchni drużyna natyka się na czarnoksiężnika walczącego ze Złodziejami Cienia i atakuje go przy użyciu ma-

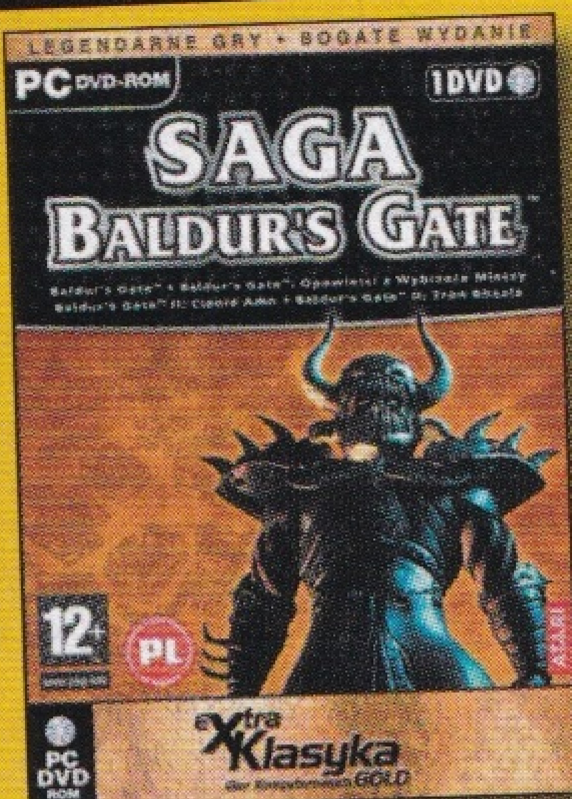


Fireman – czyli strażak.

ny charakter). W pierwszej części są to złote kalesony, które powinna posiadać postać importowana do Baldur's Gate II. Jeśli tu znajdzie ona srebrne galoty, a w Tronie Bhaala także brązowe (erm... bez skojarzeń!), kowal Kerrick będzie mógł wytworzyć z nich specjalną zbroję i Wielką Metalową Laskę (znów... bez skojarzeń!), która „strzela" granatami.

Inny easter egg – a cała seria Baldur's Gate ma ich dziesiątki – to książka Umar Witch Project, którą można znaleźć w domku łowców na wzgórzach Umar. To oczywiście nawiązanie do „The Blair Witch Project", które pojawiło się w kinach w okresie, kiedy BioWare pracowało nad Wrotami Baldura II. Inne nawiązanie to Sekta Bezokich, która urzęduje w pewnej świątyni, przypominająca cyklopów

Chcę to mieć



Najlepszy sposób na zapoznanie się z całą historią Wrót Baldura to zakup pakietu Saga Baldur's Gate, który zawiera najnowsze wersje Baldur's Gate, Baldur's Gate II: Cienie Amn oraz wszystkie dodatki do nich. Zestaw ten znaleźć można w większości dobrych sklepów z grami, a **kosztuje on tylko 24,99 zł.**



Wielki homarze, wysłuchaj naszych próśb!



Tysięczny numer Clicka wydamy w takiej oprawie...

gii. Ta jednak jest zakazana w Athkatli, dlatego zarówno Irenicus, jak i korzystająca z czarów Imoen zostają wrzuceni do lochów na niewielkiej wysepce w pobliżu miasta. Kolejne zadanie bohatera polega więc na uwolnieniu przyjaciółki, w czym pomóc może człowiek o imieniu Gaelan Bayle. Żąda on jednak dwudziestu tysięcy sztuk złota, którą to kwotę drużyna musi w dowolny sposób zebrać – choćby wykonując najróżniejsze zadania poboczne, zlecane przez mieszkańców stolicy i jej okolic.

z filmu „Miasto zaginionych dzieci" – jeden z członków sekty powtarza nawet linie dialogowe z tego obrazu.

- Feargus Urquhart – jeden z czołowych projektantów gier RPG, założyciel studia Black Isle, blisko związanego z BioWare – pojawia się w Baldur's Gate II jako postać przechadzająca się w pobliżu namiotu cyrkowego na Promenadzie Waukeen. Na tym samym deptaku znajduje się sklep, w którym można zobaczyć obrazy przedstawiające bohaterów emitowanego niegdyś w amerykańskiej telewizji serialu animowanego „Dungeons & Dragons". Cykl ten nie cieszył się dużym uznaniem fanów papierowego systemu RPG, w związku z czym kliknięcie w każdy z portretów wyświetla tekst, który sugeruje, że przedstawiona na nim postać... zginęła w męczar-

Gdy uda się zdobyć około 15 tysięcy sztuk złota, **do bohatera zgłasza się kobieta o imieniu Valen, wysłanniczka wampirzycy Bodhi.** W tym momencie na jaw wychodzi konflikt pomiędzy wampirami a Złodziejami Cienia, którym przewodzi Aran Linvail. W trakcie dalszych przygód gracz musi wybrać jedną z tych frakcji i ostatecznie zniszczyć drugą. Wcześniej jednak uwolnisz Imoen z lochów, które w międzyczasie zostały przejęte przez Irenicusa. Rozgrywająca się tam sekwencja na długo zapada w pamięć – więzienie okazuje się bowiem miejscem odosobnienia dla osób o wyjątkowo zwichrowanej psychice. To tutaj bohater, odurzony przez zdrajcę, który wydawał się sprzymierzeńcem (oczywiście nie możemy napisać, o kogo chodzi), ma wizję przenoszącą go do Candlekeep. W niej objawia się częściowo przyszłość



Na czym tak wyrosłeś, chłopie?

niach w brzuchu bestii o nazwie Tiamat.

W grze znajduje się także wiele odwołań do innych erpegów opartych na Infinity Engine, a także do pozostałych światów systemu RPG Advanced Dungeons & Dragons. To drobiazgi, które wyłapią tylko najwięksi fani – nawiązaniem do Planescape: Torment i Icewind Dale są obiekty z tych gier dostępne u dwóch różnych kupców, zaś oko puszczone do znawców uniwersum Dragonlance to kilka postaci niezależnych z tego świata (w tym także jeden z Rycerzy Solamni), które można spotkać w paru różnych lokacjach.

Baldur's Gate II to produkcja z jedną z najlepiej nagranych ścieżek dialogowych w historii gier – i to w większości wersji językowych. Ciekawie rzecz się ma z edycją oryginalną – w jej obsadzie znalazł się m.in. aktor

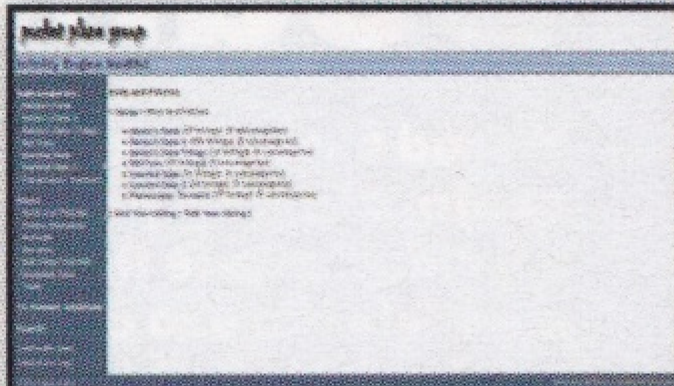


Dobra, panowie. Hibernujemy się do kolejnych wyborów!

i przeznaczenie głównego herosa – a także jego nemezis, ostateczny przeciwnik. W tym miejscu wypadałoby przerwać, byś mógł sam odkryć tajemnicę Irenicusa, dowiedzieć się, co stało się z zagubioną duszą Imoen, a także przekonać, jaką rolę w całej tej historii odgrywa Pan Śmierci, demon Bhaal, i kim są jego dzieci. Fabuła Baldur's Gate II roi się od niespodzianek i niezwykłych przygód – wystarczy dodać, że opisany fragment to nie więcej niż jedna czwarta gry, a w jej trakcie przyjdzie ci odwiedzić miejsca tak różne, jak miasto elfów Suldanesselar, kompleks jaskiń i lochów o nazwie Underdark czy osada ludzi-ryb, ukryta głęboko pod powierzchnią oceanu.

Poza fantastyczną fabułą druga część Wrót Baldura oferuje wiele nowych rozwiązań, które czynią tę grę lepszą od poprzedniczki. Zmiany te doty-

wwwarto zajrzeć



http://modlist.pocketplane.net/
Choć wszystkie odsłony cyklu Baldur's Gate dają łącznie kilkaset godzin wybornej rozgrywki, nic nie stoi na przeszkodzie, by jeszcze bardziej ją wydłużyć. Pod podanym adresem znajdziesz kompletną listę modów do gier stworzonych na bazie Infinity Engine, w tym także do obu części Baldur's Gate.

Jim Cummings. Tutaj wciela się w otoczonego prawdziwym kultem graczy Minsca, natomiast jego najbardziej znane role to... Kubuś Puchatek i Tygrysek z niemal wszystkich filmów animowanych z udziałem tych postaci, które nakręcono od 1988 roku. Głosu innym bohaterom użyczył natomiast Michael Bell (Haer'Dalis, wciela się także w Vittorio), czyli Raziel z popularnej serii Legacy of Kain/Soul Reaver (ma na koncie także kilkadziesiąt innych gier).

Zabawna rzecz ma miejsce podczas spotkania z Drizztem Do'Urdenem, jedną z bardziej znanych postaci świata Forgotten Realms, jeśli w drużynie znajduje się elf o imieniu Drizzt, który dodatkowo ma niską reputację. Wtedy Do'Urden wyzywa twojego kompana na pojedynek, by bronić swojego dobrego imienia...

Króliczek Bodhi



Wśród aktorów, którzy użyczają głosów postaciom z Baldur's Gate II, znajduje się wiele bardzo ciekawych osobowości. O kilku z nich piszemy w Ciekawostkach, jedną zaś postanowiliśmy wyróżnić: to B.J. Ward, Amerykanka o wielu talentach. Nagrała cztery płyty z muzyką operową (z takim repertuarem także koncertuje), wzięła udział w udźwiękawianiu niemal 150 seriali animowanych i gier komputerowych (jej głos słychać m.in. w Jade Empire, gdzie wciela się w Hui Odważną), a w młodości była... króliczkiem Playboya, jedną z kelnerek pracujących w słynnej posiadłości Hugh Hefnera.

czą niemal wszystkich elementów, począwszy od procesu kreacji bohatera (pojawiły się kolejne profesje i rasa, specjalne subklasy i specjalizacje), poprzez system magii (dodatkowe czary, możliwość przyzywania pomocników, tzw. familiarów), aż po kwestie czysto techniczne (standardową rozdzielczość podniesiono do 800 x 600). Na liście nowości znalazły się zarówno pozycje naprawdę niewielkie (wprowadzenie toreb na klejnoty i skrzynek na magiczne zwoje), jak i dosłownie ogromne (możliwość posiadania własnej twierdzy). Słowem, gra zyskała pod każdym względem, a dodatkową atrakcją dla fanów systemu AD&D był bardzo wysoki górny limit punktów doświadczenia: w BG II można zdobyć prawie trzy miliony ikspeków. Dzięki temu postacie kierowane przez gracza są w stanie praktycznie zamienić się w bóstwa – tyle tylko, że by do tego etapu dojść, trzeba rozpracować grę w niemal 100 procentach, co według szacunków BioWare powinno zająć co najmniej 200 godzin rozgrywki!

A jeśli to za mało, **rok później na rynek trafił dodatek, który ostatecznie zamyka historię rozpoczętą cytatem z niemieckiego filozofa.** To tu można się ostatecznie przekonać, czy rzeczywiście walcząc z potworami, łatwo stać się jednym z nich, oraz jak głęboko otchłań potrafi wniknąć w duszę. Tron Bhaala oferuje jedną rozległą lokację o nazwie Watcher's Keep, wielopoziomową fortecę, którą po zainstalowaniu dodatku można odwiedzić jeszcze przed ukończeniem fabuły Cieni Amn. Innymi nowymi obszarami są miejsca, z których nie wrócisz już do „normalnego" świata.



Są dziewczyny, jest różowe światełko... To chyba jakaś agencja...



Agent w biurze podróży mówił, że to będzie cichy i urokliwy zakątek...

Fabuła add-ona jest bardziej liniowa niż podstawki, ale wymagały tego wydarzenia w nim przedstawione (wojna między potomkami największego z demonów). Zwieńczenie całej sagi stawia gracza przed pewną decyzją, jedną z trudniejszych w historii gatunku, przynajmniej z moralnego punktu widzenia. Na jednej szali znajduje się praktycznie nieograniczona, boska władza, a na drugiej... „to, co należy zrobić". Co wybierzesz?

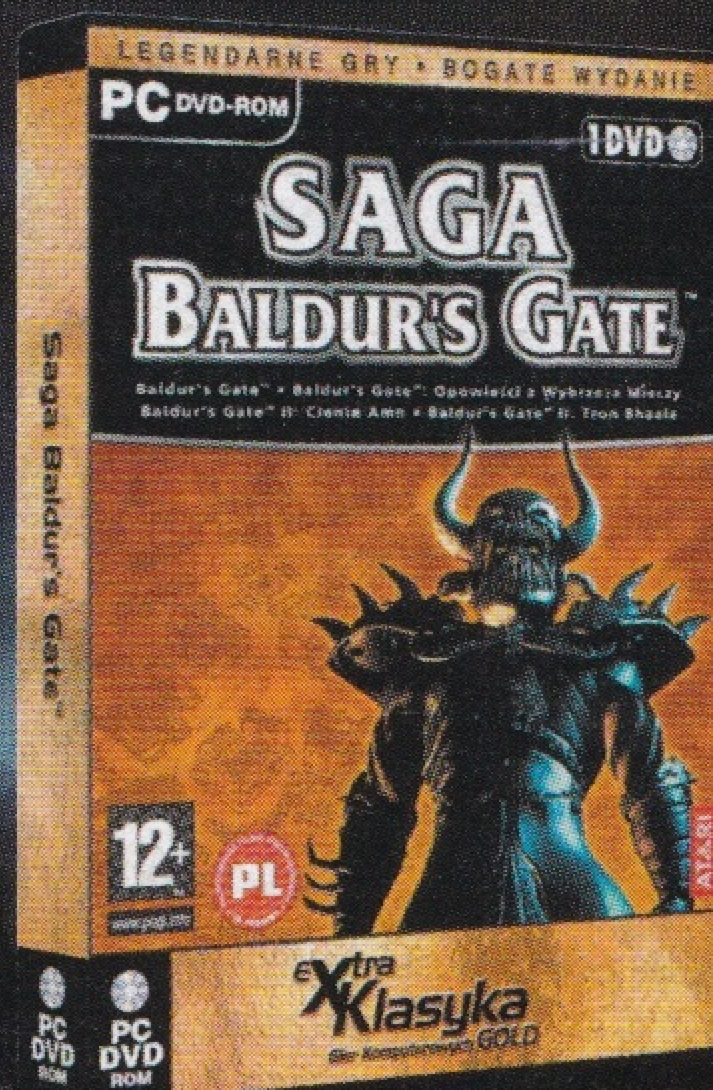


Mojej dziewczynie przydałoby się solarium...

W następnym numerze...

KONKRETNE PYTANIA!

Mamy do wygrania 30 zestawów: Saga Baldur's Gate



Aby wygrać jeden z nich, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Licencję jakiego systemu RPG wykorzystuje gra Baldur's Gate?

A. H&M

B. Pinky & The Brain

C. AD&D

Odpowiedź wpisz według schematu CL.BG.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 5 grudnia 2007 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT
www.gram.pl

KLASYCZNE NAGRODY!